El **monitor de computadora**

Es un [visualizador](http://es.wikipedia.org/wiki/Visualizador) que muestra al usuario los resultados del procesamiento de una [computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora) mediante una [interfaz](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz).

 **[Píxel](http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%ADxel" \o "Píxel)**: unidad mínima representable en un monitor. Los monitores pueden presentar [píxeles muertos o atascados](http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%ADxel_muerto).

 **Tamaño de punto** o (*dot pitch*): el tamaño de punto es el espacio entre dos fósforos coloreados de un píxel. Es un parámetro que mide la nitidez de la imagen, midiendo la distancia entre dos puntos del mismo color; resulta fundamental a grandes resoluciones. Los tamaños de punto más pequeños producen imágenes más uniformes. un monitor de 14 [pulgadas](http://es.wikipedia.org/wiki/Pulgada) suele tener un tamaño de punto de 0,28 [mm](http://es.wikipedia.org/wiki/Mm) o menos. En ocasiones es diferente en vertical que en horizontal, o se trata de un valor medio, dependiendo de la disposición particular de los puntos de color en la pantalla, así como del tipo de rejilla empleada para dirigir los haces de electrones. En [LCD](http://es.wikipedia.org/wiki/LCD) y en [CRT](http://es.wikipedia.org/wiki/CRT) de apertura de rejilla, es la distancia en horizontal, mientras que en los CRT de máscara de sombra, se mide casi en diagonal. Lo mínimo exigible en este momento es que sea de 0,28mm. Para [CAD](http://es.wikipedia.org/wiki/CAD) o en general para diseño, lo ideal sería de 0,25mm o menor. 0,21 en máscara de sombra es el equivalente a 0.24 en apertura de rejilla.

 **Área útil**: el tamaño de la pantalla no coincide con el área real que se utiliza para representar los datos.

 **Ángulo de visión**: es el máximo ángulo con el que puede verse el monitor sin que se degrade demasiado la imagen. Se mide en grados.

 **Luminancia**: es la medida de luminosidad, medida en [Candela](http://es.wikipedia.org/wiki/Candela).

 **Tiempo de respuesta**: también conocido como latencia. Es el tiempo que le cuesta a un píxel pasar de activo (blanco) a inactivo (negro) y después a activo de nuevo.

 **Contraste**: es la proporción de brillo entre un píxel negro a un píxel blanco que el monitor es capaz de reproducir. Algo así como cuantos tonos de brillo tiene el monitor.

 **Coeficiente de contraste de imagen**: se refiere a lo vivo que resultan los colores por la proporción de brillo empleada. A mayor coeficiente, mayor es la intensidad de los colores (30000:1 mostraría un colorido menos vivo que 50000:1).

 **Consumo**: cantidad de energía consumida por el monitor, se mide en [Vatio](http://es.wikipedia.org/wiki/Vatio).

 **Ancho de banda**: frecuencia máxima que es capaz de soportar el monitor.

 **Hz o frecuencia de refresco vertical**: son 2 valores entre los cuales el monitor es capaz de mostrar imágenes estables en la pantalla.

 **Hz o frecuencia de refresco horizontal** : similar al anterior pero en sentido horizontal, para dibujar cada una de las líneas de la pantalla.

**CPU**

Es un dispositivo de [computación](http://www.monografias.com/Computacion/index.shtml) de sobremesa o portátil, que utiliza un [microprocesador](http://www.monografias.com/trabajos12/microco/microco.shtml) como su unidad central de procesamiento o [CPU](http://www.monografias.com/trabajos12/comptcn/comptcn.shtml#UCP). Los microordenadores más comunes son las computadoras u ordenadores personales, PC, computadoras domésticas, computadoras para la pequeña [empresa](http://www.monografias.com/trabajos11/empre/empre.shtml) o micros. Las más pequeñas y compactas se denominan laptops o portátiles e incluso palm tops por caber en la palma de la mano. Cuando los microordenadores aparecieron por primera vez, se consideraban equipos para un solo usuario, y sólo eran capaces de procesar cuatro, ocho o 16 bits de [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml) a la vez. Con el paso del tiempo, la distinción entre microcomputadoras y grandes computadoras corporativas o mainframe (así como los [sistemas](http://www.monografias.com/trabajos11/teosis/teosis.shtml) corporativos de menor tamaño denominados minicomputadoras) ha perdido vigencia, ya que los nuevos [modelos](http://www.monografias.com/trabajos/adolmodin/adolmodin.shtml) de microordenadores han aumentado la [velocidad](http://www.monografias.com/trabajos13/cinemat/cinemat2.shtml#TEORICO) y capacidad de procesamiento de [datos](http://www.monografias.com/trabajos11/basda/basda.shtml) de sus CPUs a niveles de 32 bits y múltiples usuarios.

**Elementos de un Computador.**

Los elementos del computador son:

Hardware, equipo utilizado para el funcionamiento de una computadora. El [hardware](http://www.monografias.com/Computacion/Hardware/) se refiere a los componentes [materiales](http://www.monografias.com/trabajos14/propiedadmateriales/propiedadmateriales.shtml) de un sistema informático. La [función](http://www.monografias.com/trabajos7/mafu/mafu.shtml) de estos componentes suele dividirse en tres categorías principales: entrada, salida y [almacenamiento](http://www.monografias.com/trabajos12/dispalm/dispalm.shtml). Los componentes de esas categorías están conectados a través de un conjunto de cables o [circuitos](http://www.monografias.com/trabajos10/infoba/infoba.shtml#circuito) llamado [bus](http://www.monografias.com/trabajos/bus/bus.shtml) con la unidad central de [proceso](http://www.monografias.com/trabajos14/administ-procesos/administ-procesos.shtml#PROCE) (CPU) del ordenador, el microprocesador que controla [la computadora](http://www.monografias.com/trabajos15/computadoras/computadoras.shtml) y le proporciona capacidad de [cálculo](http://www.monografias.com/trabajos7/caes/caes.shtml).

El soporte lógico o [software](http://www.monografias.com/Computacion/Software/), en [cambio](http://www.monografias.com/trabajos2/mercambiario/mercambiario.shtml), es el conjunto de instrucciones que un ordenador emplea para manipular datos: por ejemplo, un [procesador](http://www.monografias.com/trabajos5/sisope/sisope.shtml) de textos o un videojuego. Estos [programas](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/) suelen almacenarse y transferirse a la CPU a través del hardware de la computadora. El software también rige la forma en que se utiliza el hardware, como por ejemplo la forma de recuperar información de un dispositivo de almacenamiento. La [interacción](http://www.monografias.com/trabajos901/interaccion-comunicacion-exploracion-teorica-conceptual/interaccion-comunicacion-exploracion-teorica-conceptual.shtml) entre el hardware de entrada y de salida es controlada por un software llamado [BIOS](http://www.monografias.com/trabajos37/la-bios/la-bios.shtml) (siglas en [inglés](http://www.monografias.com/trabajos16/manual-ingles/manual-ingles.shtml) de 'sistema básico de entrada / salida').

Aunque, técnicamente, los [microprocesadores](http://www.monografias.com/trabajos11/micro/micro.shtml) todavía se consideran hardware, partes de su función también están asociadas con el software. Como los microprocesadores tienen tanto aspectos de hardware como de software, a veces se les aplica el término intermedio de microprogramación, o firmware.